



Filmoteka Szkolna

Temat lekcji: Mit – historia uniwersalna (na przykładzie filmu animowanego Zdzisława Kudły Syzyf).

Opracowanie: Katarzyna Wróblewska

Etap edukacyjny: gimnazjum

Przedmiot: język polski

Czas: 1 godzina lekcyjna

Cel ogólny:

- Uświadomienie uczniom uniwersalności mitu i jego żywotności poprzez pokazanie filmu, w którym twórca przetwarza treść historii Syzyfa

Cele szczegółowe - uczeń:

- wie, co to jest mit;
- podaje przykłady znanych mitów;
- tworzy związki frazeologiczne ze słowem *praca*;
- zna treść mitu o Syzyfie;
- w sposób świadomy odbiera dzieło filmowe;
- dostrzega podobieństwa i różnice między literacką a filmową wersją mitu;
- odczytuje funkcje filmowych środków wyrazu zastosowanych przez autora filmu;
- interpretuje filmową wersję mitu z uwzględnieniem wprowadzonych przez twórcę zmian;
- wyjaśnia znaczenie słowa *uniwersalny*;
- formułuje wnioski dotyczące uniwersalności mitów;
- redaguje opowiadanie na podstawie obejrzanego filmu;
- tworzy własną wersję wybranego mitu.

Metody pracy:

- tworzenie skojarzeń – gilotyna;
- praca z fragmentami filmu;
- dyskusja;
- karta pracy.

Formy pracy:

- zbiorowa;
- indywidualna;
- w dwójkach.

Materiały dydaktyczne:

- Film Zdzisława Kudły Syzyf;
- Mit o Syzyfie według Jana Parandowskiego;
- Folia samoprzylepna na tablicę z przygotowanym zestawem słów do gilotyny skojarzeniowej (załącznik nr 1);
- Karta pracy (załącznik nr 2);
- *Słownik języka polskiego*.

Pojęcia kluczowe:

mit, film animowany, obraz, dźwięk, efekty akustyczne, kolor, pokonywanie przeszkód, dążenie do celu, syzyfowa praca, uniwersalność



Przed zajęciami:

uczniowie przypominają treść mitu o Syzyfie oraz środki wyrazu filmowego poznane na lekcjach j. polskiego.

Uwagi:

Proponowany scenariusz może być wykorzystany na lekcji j. polskiego w klasie pierwszej gimnazjum lub na zajęciach filmowych. Jeśli nauczyciel pracuje z podręcznikiem Nowej Ery *Słowa na czasie* – można potraktować tę lekcję jako przykład nawiązania do epoki starożytności (patrz: podręcznik Nowej Ery dla klasy I gimnazjum „Słowa na czasie” – rozdział 1. *Nawiązania do epoki*) albo jako zajęcia związane z edukacją medialną (patrz: tamże, rozdział 2. *Media*).

Przebieg zajęć:

1. Zadanie wprowadzające. Zapisujemy na tablicy wyrazy, które uczniowie mają skojarzyć z jednym słowem tworzącym z każdym z zapisanych wyrazów związek frazeologiczny lub przysłowie. (Załącznik nr 1)
(oczekiwane odpowiedzi – bez pracy nie ma kołaczy; żadna praca nie hańbi; pracuj, pracuj – a garb ci sam wyrośnie; syzyfowa praca; praca naukowa; cierpliwością i pracą ludzie się bogacą; praca nie zajac – nie ucieknie; benedyktyńska praca)
2. Wyjaśniamy pojęcie syzyfowej pracy i pytamy, skąd pochodzi ten frazeologizm. Następnie pytamy uczniów, co to jest mit i prosimy o podanie innych przykładów znanych im mitów.
3. Stawiamy pytanie, czy mity dziś mogą interesować ludzi.
4. Zapisujemy temat lekcji, wyjaśniając, że obejrzymy film animowany, w którym autor nawiązał do mitu o Syzyfie.
5. Rozdajemy uczniom karty pracy i polecamy im wypełnić w parach pierwszą rubrykę tabeli (Załącznik nr 2)

Elementy porównania	Mit o Syzyfie	Film „Syzyf” Z. Kudły
Temat opowiedzianej historii	Wtaczanie kamienia przez Syzyfa ukaranego za zdradę tajemnic bogów.	Wtaczanie kamienia przez Syzyfa, któremu Zeus ciągle zsyła przeszkody.
Bohaterowie	Syzyf, Zeus	Syzyf, Zeus, Amor, ptak
Najważniejsze wydarzenia	Wtaczanie kamienia na górę	wtaczanie kamienia na górę wylanie wina przez Zeusa, strzały Amora, rażenie piorunem, wysłanie ptaka do Hadesu, oglądanie zdjęć z kobietami przez Zeusa
Zakończenie historii	Brak powodzenia w pracy Syzyfa – kamień wciąż spada.	Rozbicie kamienia o skałę i wydostanie się Syzyfa na powierzchnię.
Nastroj opowieści	smutny, przygnębiający	Początkowo przygnębiający, potem radosny, optymistyczny.



Filmoteka Szkolna

6. Zapowiadamy film. Prosimy uczniów o uważne oglądanie, aby mogli zauważyć, co nowego twórca wprowadził do treści tej znanej historii.
7. Oglądamy film.
8. Prosimy uczniów o wypełnienie drugiej rubryki tabeli.
9. Prosimy chętne pary uczniów o przedstawienie swoich propozycji, jeśli trzeba - uczniowie uzupełniają braki w tabeli.
10. Szukamy odpowiedzi na pytanie, jaki był cel wprowadzenia zmian przez autora filmu. Uczniowie podają indywidualnie swoje propozycje interpretacji. Najciekawsze z nich zapisujemy na tablicy.
 - ✓ Praca może przynieść efekty.
 - ✓ Upór w dążeniu do celu daje szansę jego osiągnięcia.
 - ✓ Wysiłek włożony w pokonywanie przeszkód daje satysfakcję.
 - ✓ Przeszkody nie powinny nas zrażać, ale motywować do ich pokonywania.
 - ✓ Jeśli uda nam się coś osiągnąć, świat wokół staje się piękniejszy.
 - ✓ Pomysłowość i uważna obserwacja innych pomaga w osiągnięciu celu.
 - ✓ Warto być optymistą.
11. Zastanawiamy się wspólnie z uczniami nad funkcją wykorzystanych przez reżysera środków wyrazu filmowego. Zapisujemy na tablicy kilka znanych pojęć i prosimy, aby uczniowie wykreślili te z nich, które nie są wykorzystywane w filmie animowanym. Następnie prosimy klasę o ustalenie funkcji, jaką nadał twórca pozostałym środkom wyrazu.
 - ✓ kostiumy
 - ✓ Dialogi
 - ✓ Muzyka
 - ✓ Kolor
 - ✓ Scenografia
 - ✓ Ruchy kamery
 - ✓ rekwizyty
 - ✓ Plany filmowe
 - ✓ Efekty akustyczne
 - ✓ Aktorzy

Sugerowane odpowiedzi (ustnie):

Brak dialogów – skupienie uwagi widza na obrazie;

Kolor – podkreślenie nastroju: kolorystyka czarno-biała - smutek i cierpienie, kolor w końcowej części filmu - radość i optymizm;

Efekty akustyczne – dopełnienie obrazu;

Ruchy kamery – stworzenie wrażenia 2 planów: góra – dół jako opozycji dobra i zła (tu dobro jest na dole, a zło na górze).

Uwaga: Jeśli uczniowie nie poznali jeszcze znaków filmowych na lekcji, możemy zastąpić to polecenie innym: prosimy uczniów, aby wskazali, które postacie, przedmioty i zdarzenia nawiązują do kultury starożytnej.

(Możliwe przykłady: postać Zeusa, Syzyfa, Amora z łukiem, ciskanie pioruna przez Zeusa, amfora).

12. Pytamy uczniów, po co, ich zdaniem, reżyser wprowadził zmiany w micie. Co zyskała taka wersja tej historii? Formułujemy wniosek będący podsumowaniem lekcji.

Można zaproponować uczniom gotowe zdanie, w którym wykreślą niewłaściwe sformułowania:

Dzięki wprowadzonym przez reżysera zmianom mit stał się *bardziej/ mniej* aktualny i *zyskał/stracił optymistyczną/pesymistyczną* wymowę.

13. Prosimy o wyjaśnienie pojęcia *uniwersalny* – można posłużyć się słownikiem – i zapisujemy synonimy.



Filmoteka Szkolna

Uniwersalny – powszechny, ogólny, nadający się do wszystkiego, mający wszechstronne zastosowanie.

14. Wnioski: Wyjaśniamy, co to znaczy, że mit jest historią uniwersalną – podsumowujemy rozważania.

Uczniowie formułują ustnie wnioski z lekcji, a następnie zapisują indywidualnie w zeszytach, np.

Mity są wciąż aktualne. Artyści współcześni wciąż po nie sięgają, są dla nich inspiracją. Z mitów płynie refleksja zawierająca prawdy życiowe.

15. Ocena pracy uczniów: nauczyciel samodzielnie ocenia pracę uczniów wyróżniających się zaangażowaniem na zajęciach lub zleca np. gospodarzowi klasy, aby przez całą lekcję obserwował klasę i zaznaczał plusami nazwiska ciekawie wypowiadających się kolegów na wcześniej sporządzonej liście – na tej podstawie nauczyciel decyduje o ocenie.

16. Praca domowa:

- a) Opowiedz pisemnie filmową wersję mitu o Syzyfie (opowiadanie odtwórcze) lub
- b) Która wersja mitu – oryginalna czy filmowa – podoba Ci się bardziej i dlaczego?
- c) Napisz przetworzoną wersję wybranego mitu w formie opowiadania (praca dla chętnych).

Bibliografia:

- Tomasz Majewski, *Oswajanie animacji w: Scenariusze zajęć i materiały pomocnicze dla nauczycieli* pod red. Anny Mirskiej – Czerwińskiej, Warszawa 2013;
- Materiały zamieszczone na stronie Filmoteki Szkolnej:
<http://filmotekaszkolna.pl/dla-nauczycieli/nasze-lekcje/lekcja-37-nowe-szaty-mitu/filmy/szyf,85> oraz
http://filmotekaszkolna.pl/files/Broszury_dla_lekcji/Lekcja_nr_37_-_Nowe_szaty_mitu_-_broszura.pdf



Załącznik nr 1.

- ✓ kołacz
- ✓ hańbić
- ✓ garb
- ✓ Syzyf
- ✓ naukowy
- ✓ bogacić się
- ✓ zając
- ✓ benedyktyn



Załącznik nr 2.

Elementy porównania	Mit o Syzyfie	Film „Syzyf” Z. Kudły
Temat opowiedzianej historii		
Bohaterowie		
Najważniejsze wydarzenia		
Zakończenie historii		
Nastrój opowieści		